PHOBOS

Nr. 217, onsdag 27. mai 1998

Redaksjonelt

Det er ikke hvert redaksjonsmøte at vi produserer PHOBOS under så kummerlige forhold som denne gang: Vi har ikke engang Bjørviksutstikkerens trivelige sjødult og hese måkeskrik som bakgrunn, og det vi printer ut denne redaksjoneltspalten på blir nok ikke noe bedre enn en simpel matriseskriver. Nå skal ikke vi snobbe hva produksjonsutstyr og utseende angår: Vi har fortsatt ikke noe prinsipielt imot å lage vårt kjære medlemsblad på skrivemaskin, om nødvendig. Layout er bra -- dersom man har tid og apparat til å ordne med det... Likevel vil vi nok denne gang si at det blir et noe mer begrenset nummer enn de vi har pleid å lage de siste månedene. Vi håper man tilgir oss for det.

Det er ellers begynt å bli høysesong for litt av jvert, ikke minst kongresser, og selve oppkjøringen til ARCON er jo nettopp begynt. Sommeren, derimot, ser ut til å være over for denne gang. I følge sikre kilder var det varmere i februar. Denne forfrosne redaksjonen kan ikke gjøre annet enn å sette sin lit til at sommeren kommer sterkere tilbake - og da gjerne med det første. For det nytter ikke å gå til vaktmesteren og klage - når fyren først er avstengt for sommeren, så blir det bare ikke satt på før i september.

Det er et par PHOBOS til før årets store spillbegivenhet, så vi regner med å komme tilbake til ARCON ved et par anledninger; vi kan ikke tenke oss at det ikke blir litt av hvert å formidle om det arrangementet fremover...

ARCON-ERRATA: Se side 6!

EX CATHEDRA

spalten til Johannes H. Berg, leder av Ares (Bjølsen) og administrator for ARCON.

Det er ikke alltid at man har like mye spennende å tilføre sine venner i spillhobbyen. Vi skal vel ikke legge skjul på at det f.eks. på det tidspunkt i ARCON-arbeidet som vi nå har nådd frem til, møter man en følelse av fullendelse etter at ***Hovedbrosjyren*** (også kjent som FREMSKRITTSRAPPORT 1; kjært skarn har mange navn) er vel ekspedert i posten. Da er det ofte at man lener seg vel tilbake i godstolen, tenker 'nå er det endelig, endelig over' – og glemmer at det faktisk er nå det begynner! Det dukker opp stadig nye forespørsler, henvendelser, komplikasjoner og problemer, helt frem til selve ARCON-helgen, da hele greia topper seg i en eneste gigantisk ildstorm av vanskeligheter...

Nå, til ARCON 14 i 1998, har vi knapt fått anledning til å ta noen slik Stressless-øvelse i det hele tatt; bl.a. på grunn av en omfattende forsinkelse i produksjonen samt en god del feil ved selve tidsskjemaet i brosjyren, blir det nødvendig å følge denne hoved PR-innsatsen vår opp ganske så umiddelbart med errata til Hovedbrosjyren, en Nett-versjon, plakatkampanje, pressemeldinger, radioinitiativ osv. Akkurat hvor mye vi får gjort nå i overgangen mai-juni, kan bli temmelig avgjørende for om årets ARCON blir vellykket, og om deltagertallet kanskje kan begynne å vokse igjen. Det skal ikke bli så enkelt uansett, for de transportstreikende gjør jo så godt de kan for at Posten ikke skal frem – og vi er altså nokså avhengige av detnn etterhvert litt antikverte kommunikasjonsformen.

Vi har jo videreført vervekampanjen vår fra 1997. Det som er meningen, er at kongressen vår etterhvert skal begynne å få flere deltagere igjen, ikke fortsette den ujevne, men enveiskjørte nedagangen vi har vært gjennom de siste tre-fire årene. Sist, på ARCON 13, kom det bare 800 stykker – vi sier «bare» fordi rekorden (fra ARCON 9) er 1200, altså 50% fler. Det er ikke bare kvantitet som teller, men ARCON er etterhvert blitt basert på at det kommer mange hundre deltagere.

Om vi ikke er ute etter en gigantisk vekstfase, slik vi drømte om tidlig på 90-tallet, da det så ut til at antallet skulle stige med 20-60% hvert år (alle Norges innbyggere ville vært medlem i år 2003!), så kommer vi nok til å satse på flest mulig på ARCON i fremtiden; vi har opplegget, lokalene og vektspotensialet klart. Verv noen du også, da vel!

- Johannes H. Berg

KRIGER OG INTRIGER

av Jan-Erik Storebø

Dette er en fortsettelse av Storebøs to tidligere føljetonger i PHOBOS, "Ferden til Sess" og "Konger og Kriger". Skulle noen av våre lesere ha behov for teksten til disse, er det fullt mulig å få fatt i gamle nummer; kontakt f.ex. Johannes H. Berg eller Herman Ellingsen.

Det var i de tider da Melin var rådgiver for i fasiriket, fjellfolkets rike, og disse var i krig med Sama som styrte Nordjordariket og også Østjordariket som de hadde invadert. Sama og Melin hadde sammen kriget mot tryllerenes råd og skulle nå hjem. Alt så ut som pur glede og de to ble snart venner igjen som de hadde vært tidligere. Soldatene trodde nå at krigen bare var en offisiell sak som lot seg løse ved noen raske signaturer. Men slik gikk det ikke. Melin innså at ethvert stort rike ville ødelegge maktbalansen som tillot fasiene å leve i eget rike selv om de var færre enn jordamennene. Så Melin sa at hvis ikke Sama leverte fra seg Østjordariket var krigen levende. Han kunne jo ikke tillate et stort jordariket på grensen til hans rike. Skulle han ha en sjanse måtte det være nå. Men Sama sto på sitt.

De bestemte seg for å skilles uten kamp, men de skiltes som uvenner og ville være det til den enes dødsdag. Slitne og skjelvne etter det de hadde opplevd gikk armeene hjem. Melin innså at de trengte hvile. Dessuten ville han omorganisere hæren. Han hadde nå fått vite hvem som var til å stole på og hvilke ikke. Han forfremmet, degraderte og avskjediget etter eget skjønn. Og få kan sies å ha hatt like godt skjønn. Til stor jubel kom soldatene hjem. Men de var for slitne og skjelvne til å la seg merke ved det. Melin beordret at alle skulle få hvile, men være i beredskap. Isteden skulle det dannes et borgervern ved grensen. Mer trodde han ikke trengtes, for han visste at Samas tropper også var i dårlig forfatning. Og ingen angrep kom.

Etter en dags hvile ville riktignok Sama ut i felten igjen, men rådgiverene fikk han fra det. Melin hadde ingen tid til hvile. Siden krigen fortsatte hvile han høste forsikringer om ikke-inngrep fra andre riker. Sørjordariket lovet han en fruktbar handelsavtale ved nøytralitet. Dessuten la han vekt på at den ville bli enda mer fruktbar dersom fasiriket vant. Hos skaglene (skogfolket) la han rett og slett vekt på at han var en av dem og fikk det ved glimrende taler til å virke som om det ville være en indre strid dersom de kriget med ham. Melin var jo selv en av skogfolket. Han visste dermed hva han skulle gjøre for å få sympati der. Han deltok i konkurranser og gilder.

Snart bejublet folket han. Populariteten begynte til og med å bli plagsom. Når han skulle forlate Namusk var det så vidt folk lot han ri ut. Melin fikk foruroligende nyheter. Sama hadde fått en mektig greve i Vestjordariket på sin side. Vestjordariket styrtes av et råd av de mektigste adelsmennene. Melin måtte få noen av adelsmennene på sin side. Dette lyktes han med. Han la også vekt på det dersom en av fiendene var på Samas side. Vestjordariket har som kjent alltid vært fylt av stridigheter mellom adelsmenn. "Mange gnister blir til en flamme" som et jordaordtak sier.

Sama og Melin klarte sammen å lage en borgerkrig. Noen støttet Sama fordi de visste han var en god leder og styrte et stort rike. Noen støttet Melin fordi han var en bedre leder. Noen støttet Sama fordi andre støttet Melin, og omvendt, og så videre. Rådet tredde ut av funksjon. Våpnene fløt – og så blodet. Både Melin pg Sama fikk trøbbel med å komme seg ut. En stund så de ut til å sitte i fella. De måtte gå i mørket for å komme seg velberget ut. Vel hjemme fikk Melin dårlige nyheter. Figo IV lå for døden. Han skyndte seg inn i det lille rommet han var lagt på.

-"Det er et lite rom du ligger i. Vil du ha et større?" spurte Melin.

-"Nei, det er unødvendig. Jeg har ikke bruk for noe større rom" sa Figo.

-"Noe annet du behøver".
-"Melin, det har jeg tjenerene til. det var ikke derfor jeg ville du skulle komme. Det gjaldt min siste vilje" sa Figo. Han ventet på at Melin skulle si noe. Det gjorde han ikke.
-"Jegb har flere sønner og døtre. Men ingen av dem duger til mye. En er fornøyd med å være kriger. En ønsker bare fest ut av livet. En er altfor svakelig. Nei, jeg kan ikke velge en av dem. Det må bli deg" sa Figo.
-"Herre konge.."
-"Det er intet mer å si der. Riket er i krig. I krise. Jeg har ikke annet valg. Du har sagt at du ser på meg som din andre far. La meg da være din far og du min sønn. Mer ber jeg ikke om. Du vil vel ikke nekte en døende mann hans siste ønske. Jeg vet du vil ta godt hånd om min familie. Jeg har allerede fått dette skrevet ned. Farvel, min trofaste rådgiver". Det ble Figos siste ord.

Krigen fortsatte. Sama sendte store tropper til Vestjordariket. Melin mente det var bedre å se det an. Han sendte små tropper til Vestjordariket, bare for å vise lojalitet. Hæren brukte han til korte, hurtige fremstøt på grensen, for å undersøke hvor fienden var svak. Etter mye klager fra sine rådgivere dro Sama tilbake med hæren sin. Hans prestisje var sunket og Melin kunne høste en diplomatisk seier. Lederen for den store Kirken for Aktiv Handling besøkte han. KAH var en forbudt kirke i Nordjordariket. Spesielt fordi de alltid krevde aktive handlinger fra staten. KAH var en kirke som aldri avholdt fra fysiske midler. Lederen, Cannuji (Gi – Liv, et påtatt navn) besøkte Melin etter etterspørsel. Melin sa da at så lenge østjordariket igjen ble et selvstendig rike kunne han ikke se noe i veien for at KAH kunne styre Nordjordariket. Men da måtte KAH hjelpe til. dette tjente begge meget på. KAH var en kirke som ikke av seg selv kom til å komme til makten.

Melin hadde nå en alliert. Denne allierte kunne sørge for indre uro. Melin hadde dessuten andre grunner til å hjelpe KAH til makten. Et KAH- styre ville aldri nå like stor oppslutning som Sama hadde fått. Uansett behøvde han ikke oppfylle avtalen. Kah sto veldig svakt i hans rike. De ble en enige om å samordne sine aktiviteter. Melin skulle starte et hurtig felttog samtidig som KAH startet sine aktiviteter. Det skulle innebære stor uro. Cannuji måtte ha en viss tid for å aktivisere og organisere.

Avtalen gjorde Melin særdeles munter. Den munterheten skulle ikke vare lenge. som kjent styrtes Sørjordariket av en gruppe generaler som hadde kommet til makten. En av disse generalene hadde en datter som Sama av diplomatiske årsaker hadde fridd til. Dette overrasket mange. Generalen hadde ingenting mot å gifte bort sitt barn til en keiser! For Melin var det hele høyst foruroligende. Dette ville bringe Sørjordariket nærmere Nordjordariket, og de var allerede nære nok.

Melin måtte stadig sende gaver for å holde Sørjordariket på plass. Hva kunne han gjøre? Han kunne ikke bryte partenes vilje. Å forsøke å sverte noen av dem ville ikke fungere. De ville uansett ønske å realisere ekteskapet. Å gjøre noe med Sama var umulig. Å gjøre noe med generalen ville være krenking av Sørjordariket og ville være vanskelig og et sjansespill. Noe med datteren måtte gjøres. En bortføring var for risikabelt. Noe annet for lite virkningsfullt. Bare døden kunne brukes. Men han kunne ikke personlig vise seg å stå bak. Det ville føre til krig. Ingen ville gå på historien om at "røvere sto bak". Den var gammel for flere århundrer siden.

Han hadde ikke annet valg. Han måtte bruke KAH. Det betød at prosessen måtte fremskyves. Felttoget og KAHs aktiviteter måtte nødimproviseres. Det tok ikke lang tid å overbevise Cannuji. Han innså også at det hele var nødvendig. Dermed begynte en å planlegge mordet. Det måtte lykkes første gang, for det ville være eneste sjanse. Man fant et sted hvor det hele skulle foregå. Piken skulle på en vogntur til en by innen riket. Denne ville

være strengt bevoktet så rå styrke ville være frarådelig. Man måtte bruke kløkt. Piken ville være i vognen hele tiden. vognen ville bli undersøkt før turen. Hvordan bryte seg inn? Man bestemte seg for å unngå hele problemet.

Det var de siste minuttene før avreisen skulle foregå. Vaktene var ekstra våkne. Det var nå snikmordere ville f'å vite hvilken vogn som ville bli brukt, hvilken mat og lignende. En vakt gjespet. Han hadde bevoktet piken hele natten og så frem til at følget skulle dra. Da kunne han sove. Så kom den viktigste stunden. Piken kom ut med et digert følge rundt seg. Selv vakten som gjespet ble årvåken. Vaktene holdt ekstra godt om våpnene. Selv en due møtte et mistenksomt blikk. Følget marsjerte mot vognen. Piken ble nærmest kastet inn i vognen. Hun ga fra seg lyder som minnet om klaging. Ingen tok notis av det. Snart beveget vognen seg. Men det tok ikke lange stunden før en av vaktene inne i vognen ropte at de skulle stanse. De stanset. Det var med stor undring vaktene åpnet opp døren og fant generalens døende datter. De hadde undersøkt vognen ordentlig. Men selv ikke med nøye undersøkelser hadde det falt dem inn å se etter noe så lite : et par nåler i setetrekket innsmurt med gift. Ingen av dem hadde synes , for de hadde kun vært inne i sete – helt til noen satte seg på dem.

Det var en stor lettelse for Melin å høre om pikens død. Det hadde aldri falt han inn at de allerede da ville bevokte piken så godt. Men Melin kunne ikke hvile. Både han og KAH hadde startet samtidig. Felttoget var i gang samtidig som at uroen preget Nordjordariket. Det sørget KAH- medlemmene for. Plutselig ble folk skutt på uten at noen visste hvor pilene kom fra. KAH- medlemmene gjorde for det meste nytte for seg ved forræderi og mord. De var for få til å overta annet enn noen få landsbyer.

Plutselig preget usikkerheten Nordjordariket.overalt var branner og plutselig død. Siden KAH var en organisasjon og ikke en stat behøvde de ikke bekymre seg om at fienden ville bruke samme krigsteknikk. Verst gikk de frem da de forgiftet. Men det er begrenset hvor mye en kan forgifte i Storland for gift er en sjeldenhet. Det er nemlig forbudt. Bare i hemmelighet kan en dyrke giftige planter. Straffen er døden. Forgiftingen fikk dermed ikke større virkning i dødsfall, men usikkerheten ble mye større.

Felttoget ble en suksess. Soldatene var fullstendig desorienterte. De mottok uklare ordre. Offiserene kranglet seg i mellom om de skulle ta seg av KAH eller fasiene. KAHs medlemmer sørget for at byporter var åpne når fasiene kom. Dette fikk man derimot fort bukt med ved større bevoktning av byportene. Men grensefestningene var da allerede tatt. Med en utrolig fart beveget fasiene seg innover landet. Usikkerheten herjet hos allmennheten. Da soldater ble trukket ut av byer for å kjempe mot fasiene, endte det med opprør. Uroen ble så sterk at noen erklærte at styresmaktene var ute av stand til å beskytte sine egne og proklamerte seg selv keisere! Slik dukket det opp mange små keisere i landet.

(fortsettes)

Errata til brosjyren for ARCON 14

Pga. tidsnød og manglende korrekturlesning har det dessverre sneket seg inn noen feil i brosjyren, hovedsaklig i tidsplanen. Dessuten har det kommet til en del nye turneringer som nevnt under.

Mere info om ARCON 14 kommer her i løpet av et par dager. Forøvrig kan du finne mere ARCON-info på http://home.sol.no/~espenso/arcon/.

Feil i tidsplanen

AD&D Ravenloft skal gå sammenhengende i 2 puljer, dvs. at den skal gå i pulje II og III. Ikke avsluttende A og B slik det står i brosjyren.

Castle Falkenstein skal gå sammenhengende i 2 puljer, dvs. at den skal gå i pulje II og III.
Ikke avsluttende A og B slik det står i brosjyren.

James Bond skal gå i pulje IV.

Kosedyr skal gå i pulje VII (ikke pulje VI).

Paranoia. Finalen skal gå i pulje VII (ikke pulje VI).

Rolemaster skal gå i pulje V.

Tank Girl Demo skal gå i pulje V.

Terrorist skal gå i pulje VII (ingen kval og finale, kun i runde).

Vampire skal gå i pulje VI (ikke pulje V).

Warhammer skal gå i pulje VI (ikke pulje V).

Advanced Civilization skal gå i pulje III (kval) og VI (finale).

Settlers of Catan skal gå i pulje III.

Scrabble skal gå i pulje V.

Anti-scrabble skal gå i pulje VI.

Blood Bowl går i pulje i (kval), pulje IV (semi) og pulje VII (finale).

Warhammer 40K går i pulje IV til pulje VI.

Feil i teksten:

Smurfekrigen II er et rollespill!

AD&D NM har kval i pulje I, III (ikke II), og IV.

James Bond:
Pulje IV
Individuell / 1 runde
20+ deltagere

Nye turneringer:

Advanced Civilization
Jørn Opdal
Pulje III + VI
Individuell / 2 runder
64 deltagere

Klassisk turneringsspill om utviklingen fra steinalderen til romertiden. Målet med spillet er å bli sivilisert. Sørg for at befolkningen din får nok plass å boltre seg på, bygg byer og gjør lukrative handelsavtaler med medspillere. Men pass på; når du minst venter det kan det komme et jordskjelv, eller enda verre: folket kan gjøre opprør! Anbefales for spillere som har sett seg lei på spill som avgjøres ved et terningskast!

Rolemaster
Heikki Sørum
Pulje V
Individuell / 1 runde
25+ deltagere

Spillerne er nomader som bor på et stort ørken-kontinent med klima og geografi ganske likt våres Australia. Kontinentet er delt opp i mange småstater og store ødemarker som kun er bebodd av forskjellige stammer med nomader. Spillerne vil bli sendt ut på farefulle oppdrag i en spennende verden.

Warhammer 40K
Christopher Thorsen
Pulje IV-VI
Individuell
12+ deltagere

Warhammer 40k er et miniatyrspill satt i det 40ende millenium. Over en stor galakse blir det kjempet store og dødlige kamper mellom forskjellige raser. Spillerne velger sine armeer i fra codex-bøkene med en styrke på 1500 poeng (og kun 25% characters).

Spillere som tar med eget terreng vil bli prioritert.